



ENTE DI PROMOZIONE
SPORTIVA
RICONOSCIUTO
DAL CONI



ENTE DI PROMOZIONE
SPORTIVA
RICONOSCIUTO
DAL CONI

World Kenpokai Kan Karate Organization

— Italia —

Regolamento Arbitrale

KARATE

Tradizionale e Full Contact



W.K.A. (World Karate Do Alliance)



W.K.K.O. - International (World Kenpokai Kan Karate Organization)



W.T.K.F. World Traditional Karate Federation

Il Presente regolamento, si avvale del riconoscimento di Federazioni ed Organizzazioni Nazionali, Internazionali ed Enti di Promozione Sportiva riconosciuti dal C.O.N.I., alle quali la W.K.K.O. – Italia è affiliata o con le quali la stessa, opera in regime di convenzione/collaborazione.



Organigramma Karate

Art. 1 – COSTITUZIONE E SCOPI

1. Il Gruppo Ufficiali di Gara (G.U.G.), è un organo di carattere tecnico della W.K.K.O. - Italia del quale costituisce parte integrante.
2. Il G.U.G. è composto da tutti i Presidenti di Giuria e da tutti gli Arbitri riconosciuti tali dalla W.K.K.O. – Italia.
3. Esso ha lo scopo di formare, inquadrare, aggiornare, organizzare e disciplinare tutti gli Ufficiali di Gara.

Art. 2 – ORGANI DEL G.U.G.

Il G.U.G. è diretto e coordinato da un Organo Direttivo Centrale e da Organi Periferici

L' Organo Direttivo Centrale è costituito dalla Commissione Nazionale Ufficiali di Gara, composta da:

- a) Coordinatore Nazionale Ufficiali di Gara;
- b) Vice Coordinatore Nazionale Ufficiali di Gara
- c) Uno o Tre Consiglieri che rivestano la qualifica minima di Ufficiale di Gara Nazionale.

Gli Organi Periferici costituiscono le Delegazioni Provinciali, Regionali, Interregionali, alle quali appartengono i rispettivi Ufficiali di Gara. Esse sono coordinate da altrettanti Commissari di zona.

Art. 3 – LA COMMISSIONE NAZIONALE UFFICIALI DI GARA

1. La Commissione Nazionale Ufficiali di Gara è nominata dal Consiglio Federale. Essa risponde del proprio operato direttamente al Consiglio Federale del quale attua le direttive, svolgendo in particolare i seguenti compiti:

- a) Controllo sull'attività degli Ufficiali di Gara in tutte le manifestazioni, predisponendo modalità e mezzi atti ad assicurare il miglior funzionamento del G.U.G.;
- b) Preparazione ed organizzazione periodica di corsi di formazione ed aggiornamento per tutti gli Ufficiali di Gara;
- c) Proposta della lista di designazione degli Ufficiali di Gara per tutte le manifestazioni;
- d) Compilazione, al termine di ogni anno sportivo, di un resoconto di valutazione sul merito e la capacità degli Ufficiali di Gara;
- e) Svolgimento di funzioni ispettive, direttamente o avvalendosi di commissari preposti, durante lo svolgimento di manifestazioni federali;
- f) Proposta annuale, effettuata al Consiglio Federale, di eventuali riconoscimenti in favore di Ufficiali di Gara particolarmente meritevoli;
- g) Proposta, effettuata ai competenti Organi Federali, degli eventuali provvedimenti disciplinari a carico degli Ufficiali di gara;
- h) Collaborazione con altri Organi Federali su richiesta del Consiglio Federale;
- i) Valutazione e proposta al Consiglio Federale, sull'opportunità di eventuali modifiche da apportare al Regolamento Arbitrale Federale.

Art. 4 – MEMBRI DELLA COMMISSIONE NAZIONALE UFFICIALI DI GARA

- 1) Il Coordinatore Nazionale Ufficiali di Gara, assume la figura di Presidente della Commissione Nazionale Arbitri. Egli, su proposta del Consiglio Federale, convoca e presiede le riunioni della Commissione;
- 2) Il Vice Coordinatore Nazionale Ufficiali di Gara, assume la figura di Vice Presidente della Commissione Nazionale Arbitri. Egli affianca il Presidente nel suo mandato e lo sostituisce, nei casi in cui da esso viene demandato.
- 3) I Consiglieri della Commissione Nazionale Arbitri, possono essere un numero dispari di Arbitri (generalmente da uno a tre), che rivestano la qualifica minima di Ufficiali di Gara di categoria nazionale. Essi collaborano con il Presidente ed il Vice Presidente della Commissione Nazionale Ufficiali di Gara, nell'esercizio del loro mandato.
- 4) Tutti i Membri della Commissione Nazionale Ufficiali di Gara, restano in carica salvo che si verifichi una delle seguenti condizioni:
 - a) revoca da parte del Consiglio Federale che li ha nominati;
 - b) dimissioni;
 - c) mancato tesseramento o messa fuori quadro dalla qualifica di Ufficiale di Gara.
- 5) I Membri della Commissione Nazionale Ufficiali di Gara, rispondono del loro operato, direttamente al Consiglio Federale che li ha nominati.

Art. 5 – I COMMISSARI REGIONALI UFFICIALI DI GARA

1. I Commissari Regionali Ufficiali di Gara, costituiscono il più importante riferimento periferico del G.U.G. Essi sono nominati dal Consiglio Federale, nelle regioni in cui esistano Ufficiali di Gara. In particolari circostanze e nel caso in cui il Consiglio Federale lo ritenga opportuno, qualora in una regione non esistano Ufficiali di Gara, può essere nominato un incaricato a rappresentare il G.U.G.. In questo caso, viene affidato ad un Commissario Regionale, l'incarico di coordinare l'attività arbitrale in più Regioni, assumendo la figura di Delegato Interregionale.
2. I Commissari Regionali, unitamente agli Ufficiali di Gara del territorio regionale, costituiscono le Delegazioni Regionali Ufficiali di Gara, il cui operato non deve essere in antitesi con le direttive della Commissione Nazionale Ufficiali di Gara.
3. I Commissari Regionali si avvalgono della collaborazione dei Commissari Provinciali, che, unitamente agli Ufficiali di Gara del territorio provinciale, costituiscono le Delegazioni Provinciali, il cui operato non può essere in antitesi con le direttive della Delegazione Regionale Ufficiali di Gara.
4. I Commissari Regionali Ufficiali di Gara, svolgono qualunque mansione di natura tecnica che venga loro affidata dal Consiglio Federale. Essi provvedono all'attuazione delle direttive, al fine della migliore organizzazione del gruppo arbitrale, in accordo con le disposizioni centrali.
5. Ai Commissari Regionali Ufficiali di Gara spettano i seguenti compiti:
 - a) reclutamento degli Ufficiali di Gara;
 - b) loro preparazione e qualificazione mediante esami (regionali);
 - c) aggiornamento e perfezionamento tecnico mediante corsi federali periodicamente organizzati;
 - d) proposta di designazione degli Ufficiali di Gara, per manifestazioni a carattere regionale;
 - e) presentazione annuale, alla Commissione Nazionale Ufficiali di Gara, di un rapporto di valutazione, sugli Ufficiali di Gara Federali.
6. I Commissari Regionali Ufficiali di Gara, restano in carica salvo tutti i casi previsti per i Membri della Commissione Nazionale Ufficiali di Gara e nel caso di trasferimento in altra Regione.

Art. 6 – CLASSI

Gli Ufficiali di Gara si dividono in Arbitri e Presidenti di Giuria. Tutti sono inquadrati nel G.U.G. nelle seguenti classi o categorie

- a) Internazionale;
- b) Nazionale di 1° categoria;
- c) Nazionale di 2° categoria
- d) Regionale.

E' ritenuta valida la qualifica di Ufficiale di Gara rilasciata e/o riconosciuta dalla W.K.K.O.

Art. 7 – DIVISA FEDERALE

Gli Ufficiali di Gara devono indossare la divisa federale in tutti gli appuntamenti federali in cui si richiede la divisa ufficiale (gare, stages, ecc.).

La divisa federale è composta da:

- a) giacca blu ad un petto;
- b) camicia bianca;
- c) cravatta blu portata senza spilla da cravatta;
- d) pantaloni grigi a tinta unita (ammessa la gonna, purchè discreta, per le donne che rivestono la qualifica esclusivamente di Presidenti di Giuria);
- e) calze grigie, blu o nere, purchè in tinta unita;
- f) scarpe grigie, blu o nere (da tatami nel caso di Arbitro Centrale).

Qualunque Arbitro che salga sul tatami, deve essere privo di qualunque effetto personale, così come richiesto agli Atleti in gara, come ad es. orologio, spille, anelli, bracciali, orecchini, ma anche di qualunque oggetto rigido (di metallo e non) e/o appuntito, come penne, matite, portachiavi, fermacarte, ecc. Infatti, nell'arbitrare un kumite, l'Arbitro centrale, che calca il tatami insieme agli Atleti, deve essere privo di qualunque oggetto che possa rivelarsi potenzialmente pericoloso per gli stessi.

Art. 8 – CORSI DI FORMAZIONE PER UFFICIALI DI GARA

I corsi di formazione per Ufficiali di gara sono indetti dalla Commissione Nazionale Ufficiali di Gara.

I requisiti richiesti al candidato al fine dell'ammissione ai corsi sono:

- a) cittadinanza europea;
- b) maggiore età;
- c) licenza scuola media inferiore;
- d) mancato conseguimento di squalifiche sportive superiori ad un anno;
- e) conseguimento della cintura nera 1° dan per gli Arbitri. Non è richiesto il conseguimento della cintura nera 1° dan per i Presidenti di Giuria.
- f) Conoscenza delle cognizioni basilari della lingua inglese (Ufficiali di Gara Internazionali).

La W.K.K.O. informerà tutte le società affiliate, circa la sede, l'orario, il programma, relativo all'organizzazione dei corsi.

La qualifica di Ufficiale di Gara viene acquisita soltanto in seguito al superamento con esito favorevole, dell'esame previsto alla fine del corso.

La Commissione d'Esami, Presieduta dal Presidente Nazionale Ufficiali di Gara, è nominata, dal Consiglio Federale.

Il candidato che ha acquisito la qualifica di Ufficiale di Gara, entra a far parte dei quadri del G.U.G. solo subordinatamente al proprio tesseramento alla W.K.K.O., che deve essere in regola.

Art. 9 – SOSPENSIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA

Gli Ufficiali di Gara possono essere sospesi dall'attività nelle seguenti forme e nei seguenti casi:

a) ASPETTATIVA (sospensione temporanea dalle attività federali senza perdita della qualifica e dell'anzianità), nei casi di:

- mancato rinnovo del tesseramento entro i termini previsti e comunque fino al rinnovo dello stesso;
- mancata partecipazione ad un corso di aggiornamento, fino al corso successivo;
- mancata presenza a tre convocazioni senza giustificato motivo;
- provvedimento disciplinare ad opera dei competenti Organi Federali;
- sopravvenuta insufficienza deliberata dal Consiglio Federale su proposta della Commissione Nazionale Ufficiali di Gara.

Per la riammissione in carica in seguito ad aspettativa, occorrerà frequentare un nuovo corso di aggiornamento e dare prova di conoscenza teorica – pratica del programma previsto.

b) FUORI QUADRO (sospensione definitiva), nei casi di:

- dimissioni;
- mancata partecipazione ai corsi di aggiornamento per due anni consecutivi;
- mancato rinnovo del tesseramento per due anni consecutivi;
- ritiro della tessera deliberata dai competenti Organi Federali.

Per la riammissione ai ruoli in seguito a messa fuori quadro, occorrerà ripetere gli esami iniziali e ricominciare dall'inizio, l'iter relativo alla categoria di appartenenza (due anni di anzianità e pratica continua e regolare, dal conseguimento della precedente qualifica).

Art. 10 – DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA

1. Al momento della nomina e per tutta la durata della sua permanenza nei quadri del G.U.G., l'Ufficiale di Gara si impegna ad adempiere con assoluta imparzialità e con perfetta osservanza di tutte le norme federali tecniche e disciplinari, agli incarichi che gli vengono affidati, mantenendo sempre un contegno rispondente alla dignità e delicatezza della mansione che esplica.

2. Gli Ufficiali di Gara devono osservare e fare osservare, scrupolosamente, le norme statutarie federali nonché i regolamenti e le disposizioni che vengono emanate dai competenti organi federali.
GLI UFFICIALI DI GARA DEVONO INOLTRE

3. Assolvere agli incarichi per i quali sono stati preposti;

4. Provvedere al proprio tesseramento;

5. Notificare al G.U.G., nel più breve tempo possibile, l'accettazione o il rifiuto motivato, della eventuale designazione;

6. Comunicare tempestivamente le eventuali variazioni di residenza, indirizzo, reperibilità;

7. Astenersi in modo assoluto dal criticare l'operato dei Dirigenti Federali e dei colleghi o dall'entrare in polemica con il pubblico, con gli atleti, con i Dirigenti di Società Sportive e con i Tecnici, durante le manifestazioni;

8. Evitare di rilasciare a chiunque, dichiarazioni relative alle manifestazioni alle quali presenziano in qualità di Ufficiale di Gara.

ART. 11 – MODIFICHE AL REGOLAMENTO

1. Soltanto la Commissione Nazionale Ufficiali di Gara, può proporre al Consiglio Federale motivandone la richiesta, di effettuare variazioni al Regolamento di Gara.



PRESIDENTI DI GIURIA

ART. 12 – DOVERI DEI PRESIDENTI DI GIURIA

I Presidenti di Giuria devono:

- a) presiedere la Giuria di tavolo durante le manifestazioni agonistiche;
- b) vigilare affinché lo svolgimento burocratico, organizzativo e disciplinare della manifestazione, sia regolare;
- c) evitare in modo assoluto di interferire sulle decisioni degli Arbitri presenti sui tatami di gara;
- d) decidere in accordo con il Responsabile Ufficiali di Gara e/o il Supervisore Gara, sui reclami relativi ad errata applicazione del Regolamento e qualora disponga di elementi necessari sufficienti, per posizione irregolare dei partecipanti;
- e) fare in modo che durante lo svolgimento della competizione, tutte le persone mantengano un atteggiamento consono alla manifestazione in corso e qualora questa regola venisse infranta, prendere le opportune decisioni, circa i provvedimenti da adottare, unitamente al Responsabile Ufficiali di Gara e/o al Supervisore Gara;
- f) accertarsi della regolarità ed efficienza del materiale necessario allo svolgimento della competizione.
- g) è di loro competenza verificare che gli atleti iscritti appartengano effettivamente alla corretta categoria, in base alle categorie ufficiali previste nel presente regolamento Feder Karate Italia (vedi appendice 1).

ART. 13 – NORME PER LO SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI AD ELIMINAZIONE DIRETTA

1. In tutte le competizioni, prima dell'inizio della gara, ove previsto, il Presidente di Giuria, al momento dell'iscrizione, deve controllare:

- a) il tesseramento dell'atleta e della Società di appartenenza dello stesso;
- b) il documento, in corso di validità, di identità dell'atleta;
- c) il peso e l'altezza dell'atleta, solo nel caso in cui la gara preveda categorie di peso e/o d'altezza.

2. Alle eventuali operazioni di controllo atleti e sorteggio, può essere assegnato agli stessi un numero identificativo. Il Presidente di Giuria, al fine di evitare successive contestazioni che potrebbero sorgere durante lo svolgimento della gara, dà lettura, alla presenza dei Rappresentanti delle Società presenti, dell'elenco degli atleti iscritti in ogni categoria.

3. SORTEGGIO ATLETI PER LE GARE DI KATA

- a) il sorteggio avviene utilizzando tanti tombolini numerati quanti sono gli atleti iscritti alla competizione, dividendo i numeri dispari dai numeri pari;
- b) se una Società presenta in una stessa categoria di gara più atleti, gli stessi saranno inseriti consecutivamente nella categoria di appartenenza, in modo da attribuire alla metà di essi (o alla metà più uno, nel caso di numero dispari di atleti), numeri dispari ed all'altra metà, numeri pari.

SORTEGGIO ATLETI PER LE GARE DI KUMITE

- a) il sorteggio avviene, così come per il kata, utilizzando tanti tombolini numerati, quante sono le Società iscritte in gara;
 - b) viene assegnato ad ogni Società sorteggiata, un numero progressivo partendo dal numero 1;
 - c) iniziando dalla Società alla quale è stato assegnato il numero 1, si attribuisce a ciascuno atleta della stessa, un numero progressivo partendo dal numero 1;
 - d) si procede con lo stesso sistema con la Società alla quale è stato assegnato il numero 2 partendo dal numero immediatamente successivo a quello che è stato assegnato all'ultimo atleta della Società sorteggiata precedentemente e così via per tutte le Società che hanno atleti iscritti in gara.
- Dopo il sorteggio atleti, il Presidente di Giuria provvederà ad iscrivere sull'apposito tabellone di gara, i nomi degli atleti, unitamente alla propria Società di appartenenza, ciascuno nello spazio numerato corrispondente al numero attribuito dal sorteggio ad ogni atleta.

GARE DI KUMITE INDIVIDUALE

Il tabellone è suddiviso in due parti uguali, ciascuna delle quali detta poule e contrassegnata da una lettera alfabetica.

La poule A o superiore, conterrà i nomi degli atleti ai quali è stato assegnato un numero dispari; la poule B o inferiore, conterrà i nomi degli atleti ai quali è stato assegnato un numero pari.

Ultimata la fase di preparazione del tabellone si procede così come segue:

- a) vengono chiamati i primi due concorrenti iscritti in alto sul tabellone, ricordando di annunciare che il primo chiamato, aka, dovrà indossare cintura e guantini rossi, mentre il secondo chiamato, shiro, dovrà indossare cintura e guantini bianchi;
- Aka si presenterà sul tatami di gara alla destra dell'arbitro centrale e del tavolo di giuria; Shiro si presenterà sul tatami di gara alla sinistra degli stessi;
- b) a seguire vengono chiamati i nomi dei successivi due concorrenti in modo che possano cominciare a prepararsi e si procederà così fino ad esaurire il primo turno delle fasi eliminatorie;
- c) qualora i concorrenti siano in numero inferiore ai posti esistenti sul tabellone e pertanto succeda che qualche numero rimanga libero, il concorrente che avrebbe dovuto incontrare l'avversario contraddistinto con il numero rimasto non assegnato, passerà al turno successivo senza combattere;
- d) Concluso il primo turno di incontri, si passerà al secondo, poi al terzo e così ad oltranza fino a che non sarà rimasto, per ciascun gruppo, un solo concorrente;
- e) Se la gara è ad eliminazione diretta, i vincitori delle poules disputeranno la finale per il primo ed il secondo posto, dopo che i semifinalisti perdenti delle due poule, disputeranno, ove previsto, l'incontro di finale per il 3° ed il 4° posto;

f) Nel caso invece di gara ad eliminazione con recupero, si effettuerà il “recupero”, ammettendo ad esso tutti gli atleti che sono stati eliminati, nel corso dei vari turni di gara, dagli atleti vincitori dei due gruppi.

Si procede in modo tale da fare incontrare l’atleta eliminato per primo con quello eliminato per secondo; fra i due, il vincitore incontrerà l’atleta eliminato per terzo e così via fino a che non siano stati esauriti tutti i concorrenti eliminati dal vincitore del gruppo. In tal modo si sarà così ottenuto, per gruppo, un vincitore dei turni di recupero.

Ottenuti i vincitori dei turni di recupero dei gruppi “A” e “B”, si darà inizio alle finali;

g) I due vincitori del recupero A e B disputeranno l’incontro per il 3° e 4° posto.

I due vincitori del gruppo A e B, disputeranno l’incontro di finale per 1° e 2° posto.

GARE DI KUMITE A SQUADRE

Si procede come per la gara di kumite individuale.

In questa specialità di gara, il Presidente di Giuria deve verificare che gli atleti iscritti, osservino l’ordine di presentazione dichiarato precedentemente. In caso contrario, deve tempestivamente informare l’arbitro centrale.

Gli incontri possono finire in pareggio.

GARE DI KATA INDIVIDUALE CON PUNTEGGIO

Il tabellone sarà unico e conterrà tutti i nominativi degli atleti iscritti in gara.

Ultimata la fase di preparazione dei tabelloni, la gara comincia seguendo le seguenti fasi:

a) viene chiamato il primo atleta, partendo dal primo iscritto in alto del tabellone

b) viene registrato nell’apposito spazio, il nome del kata annunciato dal concorrente, verificando che il kata sia compreso fra i kata della eventuale lista prevista;

c) al termine dell’esecuzione del kata, vengono registrati i voti attribuiti dagli Arbitri (normalmente cinque). I voti vengono letti in senso orario, partendo da quello assegnato dall’Arbitro Centrale;

d) vengono eliminati il voto più alto ed il voto più basso e dopo aver effettuato la somma dei punteggi intermedi, viene data lettura del totale. Non si effettua lo scarto dei voti più alto e più basso, nel caso in cui gli Arbitri siano soltanto tre;

e) accedono ai turni successivi gli atleti che hanno ottenuto il punteggio più alto;

f) nel caso di parità fra due o più atleti, passa alla fase successiva l’atleta che ha ottenuto il punteggio più alto fra i punteggi più bassi scartati. Se la parità persiste, si considera il punteggio più alto fra i punteggi più alti scartati. Nel caso di ulteriore parità gli atleti devono effettuare un kata di spareggio;

g) gli atleti fino a cintura verde, possono ripetere, nelle varie fasi di gara, sempre lo stesso kata, mentre gli atleti cinture blu, marroni e nere, devono eseguire un kata diverso ad ogni turno (a meno che gli atleti cinture blu, vengano inseriti in categorie con cinture verdi);

h) qualunque sia il numero degli atleti iscritti in una categoria, accedono alla seconda fase di gara, quelli che hanno ottenuto i sedici migliori punteggi, i quali per accedere al terzo turno dovranno eseguire un ulteriore kata; da quest’ultima fase di gara si otterranno gli otto finalisti determinati dagli otto migliori punteggi. Questi ultimi daranno vita all’ultimo turno, quello di finale, dal quale si determina il vincitore ed i piazzati della categoria.

N.B. Per esigenze organizzative, può essere eseguito un solo turno, al fine di determinare gli otto finalisti, indipendentemente dal numero degli iscritti alla categoria (anche se questi ultimi sono in numero superiore a 16), informando preventivamente gli atleti.

GARE DI KATA INDIVIDUALE CON BANDIERINE

Sebbene preferenzialmente le gare di kata si effettuino con sistema a punti, per motivi organizzativi, può essere deciso che le stesse si effettuino col sistema a bandierine.

In questo caso, analogamente a quanto avviene per kumite, il tabellone è suddiviso in due parti uguali, ciascuna delle quali detta poule e contrassegnata da una lettera alfabetica. La poule A o superiore, conterrà i nomi degli atleti ai quali è stato assegnato un numero dispari; la poule B o inferiore, conterrà i nomi degli atleti ai quali è stato assegnato un numero pari.

Ultimata la fase di preparazione del tabellone si procede così come segue:

vengono chiamati i primi due concorrenti iscritti in alto sul tabellone, ricordando di annunciare che il primo chiamato, aka, dovrà indossare la cintura rossa, mentre il secondo chiamato, shiro, dovrà indossare la cintura bianca;

Aka si presenterà sul bordo del tatami di gara alla destra del tavolo di Giuria e dell'arbitro centrale, che viene coadiuvato da ulteriori due (posizionati agli angoli del tatami del fronte opposto al proprio) o quattro (posizionati ai quattro angoli del tatami). Shiro si presenterà sul bordo del tatami di gara alla sinistra degli stessi;

b) a seguire vengono chiamati i nomi dei successivi due concorrenti in modo che possano cominciare a prepararsi. Ciascun concorrente (prima aka e poi shiro), eseguirà il proprio kata. Alla fine del primo kata, l'atleta lascerà l'area di gara riposizionandosi sul bordo del tatami, come nella fase iniziale ed aspetterà che il secondo concorrente, terminata la sua prova, faccia altrettanto. Con entrambi gli atleti in posizione d'attesa sul bordo del tatami ai due lati loro assegnati, o leggermente dentro al tatami stesso, i Giudici di Gara assegneranno la vittoria per hantei.

Passa il turno l'atleta per il quale gli Arbitri hanno votato a maggioranza, alzando le bandierine del colore corrispondente al primo o al secondo atleta. Si procederà così fino ad esaurire il primo turno delle fasi eliminatorie;

c) qualora i concorrenti siano in numero inferiore ai posti esistenti sul tabellone pertanto succeda che qualche numero rimanga libero, il concorrente che avrebbe dovuto incontrare l'avversario contraddistinto con il numero rimasto non assegnato, passerà al turno successivo senza eseguire il proprio kata;

d) Concluso il primo turno di incontri, si passerà al secondo, poi al terzo e così ad oltranza fino a che non sarà rimasto, per ciascun gruppo, un solo concorrente;

e) Se la gara è ad eliminazione diretta i vincitori delle poules disputeranno la finale per il primo ed il secondo posto, dopo che i finalisti perdenti delle due poule, disputeranno, ove previsto, l'incontro di finale per il 3° ed il 4° posto;

f) Nel caso invece di gara ad eliminazione con recupero, si effettuerà il "recupero", ammettendo ad esso tutti gli atleti che sono stati eliminati, nel corso dei vari turni di gara, dagli atleti vincitori dei due gruppi. Si procede in modo tale da fare incontrare l'atleta eliminato per primo con quello eliminato per secondo; fra i due, il vincitore incontrerà l'atleta eliminato per terzo e così via fino a che non siano stati esauriti tutti i concorrenti eliminati dal vincitore del gruppo. In tal modo si sarà così ottenuto, per gruppo, un vincitore dei turni di recupero. Ottenuti i vincitori dei turni di recupero dei gruppi "A" e "B", si darà inizio alle finali;

g) I due vincitori del recupero A e B disputeranno l'incontro per il 3° e 4° posto. I due vincitori del gruppo A e B, disputeranno l'incontro di finale per 1° e 2° posto.

h) Ad ogni incontro, dal primo turno delle fasi eliminatorie, al turno di finale, gli atleti dovranno eseguire kata non eseguiti precedentemente.

Commento

In considerazione del fatto che in un tabellone numeroso siano molteplici i kata da effettuare, l'equipe arbitrale, qualora lo ritenga opportuno, può preventivamente stabilire che, per tutte le categorie, o soltanto per alcune di esse, il kata possa essere ripetuto fino alla fase finale, o cambiato soltanto al turno di finale o in caso di spareggio.

GARE DI KATA A SQUADRE

Si procede come nella gara di kata individuale. In questa specialità di gara, il Presidente di Giuria deve verificare che gli atleti che effettuano l'esecuzione del kata, corrispondano agli atleti i cui nominativi sono stati presentati al tavolo di Giuria.

ART. 14 – RECLAMI

1. Se una decisione del Gruppo Arbitrale sembra trasgredire a questo regolamento soltanto il Rappresentante Ufficiale della squadra o nel caso di gare individuali, la persona il cui nome è stato ufficialmente registrato quale rappresentante dell'atleta, è autorizzato a presentare reclamo. Il reclamo deve essere effettuato mediante rapporto scritto, presentato immediatamente dopo il kata o il kumite che ha generato la contestazione. La sola eccezione a questa regola è data da contestazioni relative ad atti amministrativi.

Il reclamo deve essere sottoposto al Presidente di Giuria, il quale rivedrà le circostanze per le quali è stato effettuato il reclamo. Dopo aver preso in considerazione tutti i fatti, il Presidente di Giuria farà un rapporto da presentare al Supervisore Gara.

Reclami generici circa il livello e/o il criterio di giudizio degli Arbitri, non sono riconosciuti validi quali reclami ufficiali.

N.B.- Qualsiasi protesta relativa alla errata applicazione delle regole, deve essere effettuata per iscritto, sottoscritta dal Rappresentante Ufficiale della squadra o dell'atleta.

- Colui che espone la protesta, deve farlo unitamente al versamento di una somma pari a quanto deciso dal Consiglio Federale della W.K.K.O. – Italia.

- La protesta deve indicare il nome degli atleti, nonché i dettagli precisi su ciò che è oggetto della contestazione. Il compito di provare la validità e la ragione della contestazione, spetta unicamente alla parte che l'ha promossa.

- Il reclamo viene esaminato, a fine gara, dalla Commissione Nazionale Ufficiali di Gara (se presente) o da un organo sostituito appositamente nominato a giudicare, in loco, se effettivamente sussistono le condizioni valide al fine dell'accettazione del ricorso.

- Se il ricorso viene accettato, verranno presi tutti gli opportuni e necessari provvedimenti e saranno adottate le misure di prevenzione necessarie al fine del ripresentarsi in futuro della medesima situazione. Il deposito versato al fine della presentazione del reclamo, viene inoltre restituito da parte della W.K.K.O. – Italia.

- Se il ricorso viene respinto, il deposito sarà trattenuto dalla W.K.K.O. – Italia.

ART. 15 – CLASSIFICA PER SOCIETA'

Al fine della stesura della Classifica per Società, i Presidenti di Giuria devono attenersi al criterio in base al quale vengono assegnati:

10 punti all'atleta 1° classificato o alla squadra classificatasi al 1° posto;

7 punti all'atleta 2° classificato o alla squadra classificatasi al 2° posto;

5 punti all'atleta 3° classificato o alla squadra classificatasi al 3° posto;

3 punti all'atleta 4° classificato o alla squadra classificatasi al 4° posto;

1 punto di partecipazione agli atleti o alle squadre che hanno mancato il piazzamento nelle prime quattro posizioni.

In caso di parità di punteggio si controllano le seguenti condizioni:

a) maggior numero di primi posti conseguiti;

b) maggior numero di secondi posti conseguiti;

c) maggior numero di terzi posti conseguiti;

d) maggior numero di quarti posti conseguiti;

e) minor numero di atleti iscritti in gara;

f) kata di spareggio scelto dal Responsabile Tecnico delle A.S.D. interessate allo spareggio.



REGOLAMENTO GARA

KATA



(forme tradizionali riconosciute dalle Scuole/Stili ufficiali)

Art. 16 - AREA DI GARA

1. Il campo di gara deve essere liscio e privo di pericoli.
2. Il campo di gara deve misurare m. 8,00 per ciascun lato (può misurare anche meno per esigenze organizzative, purchè misuri minimo m. 6,00 per lato).
3. Il numero degli Arbitri deve essere dispari (generalmente tre o cinque).

Art. 17 - DIVISA UFFICIALE IL CONCORRENTE

- deve indossare un Karate Gi di colore bianco, così come la pratica della Disciplina richiede. Può tuttavia essere consentito l'uso del gi del colore del proprio Stile (o meglio, Disciplina) di appartenenza.
- può indossare sul lato sinistro della giacca lo stemma della società di appartenenza o del proprio stile; quello federale della Rappresentativa Nazionale del proprio Paese, nel caso di competizioni di carattere internazionale, se trattasi di Atleta di Interesse Nazionale. Le etichette originali del fabbricante possono essere esposte in fondo all'angolo della giacca e in vita sui pantaloni del gi.
- può indossare lo stemma tricolore se Campione Nazionale in carica.
- può portare sulle spalle un numero di identificazione assegnatogli dal Comitato Organizzatore.
- la giacca deve essere di una lunghezza minima da coprire i fianchi.

Nel caso di Atleti delle categorie Pulcini e Speranze, può essere indossata una maglietta bianca sotto il Karate gi; la stessa deve obbligatoriamente essere indossata dalle donne.

- le maniche devono avere una lunghezza minima da partire da metà avambraccio, non devono superare la piegatura del polso e non possono essere arrotolate.
- i pantaloni devono essere abbastanza lunghi da coprire almeno due terzi della tibia e non possono essere arrotolati.
- deve avere capelli puliti e tagliati ad una lunghezza che non ostacoli la propria conduzione del kata.
- sono proibiti la fascia tergisudore in fronte ed i fermagli per capelli.
- deve avere unghie corte e non deve indossare oggetti metallici o di altro tipo.
- gli occhiali sono permessi sotto la responsabilità propria del concorrente.
- l'uso di fasciature o sostegni in seguito a ferite deve essere approvato dal Responsabile Gara dietro consultazione del Medico Ufficiale.
- Il Consiglio Federale può autorizzare l'esposizione di etichette speciali o marchi di fabbrica di eventuali sponsor.

Se un combattente si presenta con una vestizione non conforme a quanto precedentemente descritto, non viene immediatamente squalificato ma gli viene concesso un minuto di tempo per presentarsi vestito in modo appropriato. Se al termine del minuto di tempo concesso l'inadeguatezza persiste, l'atleta viene squalificato.

- Il Coach, al fine di accedere alla zona di gara, è tenuto ad indossare la tuta sociale e scarpe da ginnastica e comunque, deve essere riconoscibile; egli, all'inizio dell'esecuzione del kata, può prendere posto (se previsto) nella zona a lui riservata al bordo del tatami e può restarvi durante tutta la durata del Kata, mantenendo un atteggiamento decoroso.

Art. 18 - IL GRUPPO ARBITRALE

1. composto da un Arbitro Centrale (SHUSHIN) e da due o quattro Giudici (FUKUSHIN).
2. il tavolo della Giuria è formato dal cronometrista, dal presentatore e dal Presidente di giuria per l'annotazione dei punteggi.
3. all'inizio della gara l'Arbitro sta al di fuori del campo di gara mentre alla sua destra ed alla sua sinistra stanno i Giudici.
4. Dopo il tradizionale scambio di saluti tra i concorrenti ed il pubblico, l'Arbitro Centrale fa un passo avanti e si gira verso i Giudici con i quali si scambia il saluto.
5. I Giudici devono sedersi ai quattro angoli del campo di gara (quattro Giudici), con gli esterni che raggiungono gli angoli più lontani, oppure soltanto ai due angoli opposti alla postazione dell'Arbitro Centrale (due Giudici).
6. Al cambio del Gruppo Arbitrale, gli Ufficiali di Gara uscenti, si voltano e fronteggiano il nuovo gruppo che entra. I due gruppi si salutano su comando del nuovo Arbitro Centrale e su una linea (girati nella stessa direzione) gli Ufficiali di gara che escono, lasciano il campo di gara.
7. Il gruppo arbitrale deve rimanere lo stesso sino al termine di tutto il turno di gara (categoria), nessun giudice può essere sostituito se non per motivi eccezionali.

Art. 19 – METODI DI VALUTAZIONE

Sistema a punti

1. I punteggi da assegnare sono compresi tra 20/10, per es. da 5,0 a 7,0 oppure da 6,0 a 8,0 oppure da 7,0 a 9,0.
2. Ogni Giudice manifesta il punteggio per mezzo di punti.
I cartellini che riportano i punti vanno tenuti nella mano destra.
3. Se la differenza tra i punteggi espressi dal Gruppo arbitrale supera 4 decimi, è opportuno che l'Arbitro Centrale convochi i Giudici per, tutti insieme, arrivare ad una mediazione che porti la differenza massima del punteggio entro i 4 decimi consentiti.
4. I pareggi vanno risolti per mezzo di un kata supplementare, se persiste la parità anche dopo aver preso in considerazione quanto indicato dal presente regolamento all'art. 13, par. 8, lettera f. Se ancora pari va presa una decisione a maggioranza per Hantei, mediante l'utilizzo delle bandierine.
5. Nel caso di Hantei, ciascun Giudice manifesta la propria preferenza, alzando la bandierina del colore corrispondente all'atleta per il quale decide di esprimere la propria preferenza.
2. I pareggi (soltanto nel caso in cui uno o tutti gli arbitri indichino questa propria decisione) devono essere risolti con un kata supplementare che gli avversari devono eseguire.
Al termine della prova di spareggio ciascun Arbitro è tenuto a dare una preferenza.

Commento

Sebbene il regolamento non vieti all'Arbitro di assegnare un pareggio, è buona norma assegnare una preferenza cercando di evitare i giudizi di parità. Potrebbero infatti presentarsi situazioni grottesche come nel caso in cui tutti gli Arbitri (o quasi tutti) assegnino un giudizio di parità. Ciò non deporrebbe positivamente a favore dell'equipe arbitrale che dimostrerebbe incapacità nell'assegnazione serena di un giudizio deciso.

Art. 20 - CRITERI DI GIUDIZIO

1. Il Kata deve essere interpretato come un combattimento "reale" contro avversari immaginari.
2. L'atleta deve eseguire tutte le tecniche correttamente dimostrando di aver ben compreso il significato del gesto tecnico effettuato.

3. Per forma corretta si intende l'uso del proprio corpo, da parte dell'Atleta, nel modo più razionale, secondo i canoni dettati dallo stile praticato, sia nell'eseguire tecniche di difesa che nell'eseguire tecniche di attacco o di contrattacco.
4. L'atleta deve dimostrare di saper usare correttamente il proprio corpo nelle sue diversità di espressione; velocità e lentezza, contrazione e decontrazione muscolare, potenza ed elasticità ecc.
5. L'atleta deve dimostrare di aver ben compreso che non sta eseguendo un esercizio solamente ginnico-atletico ma che sta "realmente" interpretando un combattimento; pertanto dovrà mantenere un appropriato atteggiamento mentale e spirito marziale, lo sguardo dovrà sempre essere in direzione dell'ipotetico avversario a meno che il kata stesso non richieda diversamente in alcuni suoi passaggi, il kiai dovrà essere emesso al momento opportuno.
6. Per poter assegnare il punteggio, i Giudici devono concentrare l'attenzione sulle seguenti condizioni:
- attitudine, spirito dell'atleta.
 - direzione dello sguardo verso l'ipotetico avversario.
 - equilibrio, stabilità.
 - velocità e ritmo.
 - contrazione e decontrazione muscolare.
 - controllo della respirazione.
 - comprensione dei movimenti.
 - sequenza corretta delle tecniche e corretto tracciato d'esecuzione (enbusen)
7. Sebbene il kiai sia considerato l'anima del Karate e sulla base dei principi del tradizionale, lo stesso sia ritenuto inconcepibile senza kiai, è altrettanto vero che il kiai sia profondamente personale e di conseguenza, più o meno evidente o sordo, per cui in gara, non sempre la mancata esecuzione del kiai deve essere valutata in senso negativo e pertanto penalizzata, purchè risulti evidente, per quanto difficile, da parte dell'atleta, la concentrazione, la contrazione muscolare e l'emissione d'aria, nei punti preordinati nelle sequenze del kata, richiedenti un grande vigore di applicazione.
8. Nella gara di kata ogni esecuzione non deve essere giudicata semplicemente positiva o negativa; la prova deve essere valutata analizzando uno per uno gli elementi di giudizio di cui al punto 5.
9. In una competizione, è possibile dedurre punti anche per il minimo errore, ed al partecipante non è concesso di ripetere la prova.

Art. 21 – SQUALIFICHE

1. L'Atleta può essere squalificato nei casi seguenti:
- esecuzione del kata diverso da quello dichiarato (nel caso in cui l'atleta, prima che l'Arbitro Centrale abbia ripetuto il nome del kata, corregga quanto dichiarato, non viene squalificato ma si tiene conto della mancanza, nella valutazione, generale togliendo alla valutazione di ciascun Giudice 0, 1 punti).
 - esecuzione di un kata non previsto nella lista ufficiale dei kata.
 - arresto senza continuare.
 - perdita totale dell'equilibrio (caduta).
2. Quando un'atleta commette un'infrazione per la quale è prevista la squalifica, l'Arbitro Centrale senza bisogno di interpellare gli altri Giudici deve agitare, con il braccio verso l'alto, una bandierina rossa ed emettere con il fischietto una serie di suoni brevi.

Art. 22 – INIZIO E FINE DEL KATA

1. L'Arbitro Centrale prende posto dando le spalle al tavolo di giuria, al centro del lato dell'area di gara che fronteggia lo stesso tavolo, a non meno di m. 1 dal limite dell'area di gara interessata, in modo da trovarsi così di fronte all'atleta che esegue il kata.

L'Arbitro Centrale conduce lo svolgimento della gara e chiede il giudizio dei Giudici.

2. Il concorrente deve rispondere alla chiamata del proprio nome andando direttamente sul campo di gara, prende posizione su una linea segnata e si inchina salutandolo il gruppo arbitrale ed il diretto avversario nel caso in cui la competizione sia effettuata con il sistema delle bandierine. Egli deve pronunciare in modo chiaro il nome del kata che deve eseguire e quindi inizia l'esecuzione.

A kata completato, il concorrente ritorna alla sua linea e attende il giudizio da parte del gruppo arbitrale. Se invece, col sistema a mezzo bandierine, tocca al suo diretto avversario eseguire il kata, egli tornerà al proprio posto, in attesa della fine della prova dell'avversario.

Soltanto in questo secondo caso i due avversari, posizionati sulla stessa linea, verranno giudicati per hantei, per poi abbandonare l'area di gara dopo essersi reciprocamente salutati.

3. L'inizio, la fine ed il ritorno alla posizione di partenza sono lasciati all'atleta senza che l'Arbitro Centrale debba dire nulla. E' chiaro che l'Arbitro Centrale ha la possibilità di intervenire in aiuto dell'atleta qualora questi alla fine del kata non ritorni nella posizione di partenza ma rimanga fermo sull'ultima tecnica eseguita; in questo caso l'Arbitro Centrale, trascorso un lasso di tempo adeguato e resosi conto che l'atleta non torna a posto, pronuncerà lo "YAME".

4. Al termine dell'esecuzione di ciascun kata, l'Arbitro Centrale concede circa 7 secondi di riflessione ai Giudici, quindi procede alla richiesta di Hantei con un deciso colpo di fischiotto, preceduto da uno più lieve ma prolungato ed alza, contemporaneamente agli altri Giudici, il cartellino indicante il punteggio assegnato all'atleta o la bandierina indicante la preferenza accordata.

Dopo che il Presidente di Giuria ha letto e scritto i singoli punteggi, eseguiti i conteggi e comunicato il punteggio finale, l'Arbitro Centrale con un breve colpo di fischiotto invita i Giudici ad abbassare i cartellini.

Analogamente si agirà nel riabbassare le bandierine dopo che il Presidente di Giuria avrà ufficialmente decretato il vincitore dello scontro.

5. Il Fukushin Shugo è ammesso solamente nel caso che l'Arbitro Centrale ritenga che sia stato commesso un errore o un'infrazione rilevante alle regole di gara. In questo caso è responsabilità dell'Arbitro Centrale, convocare i Giudici e decidere di quanti decimi di punto debba essere diminuito il punteggio assegnato.

Non è ammessa alcuna consultazione sulla valutazione del kata eseguito.

6. Qualora alla fine del kata un Giudice ritenesse di dover chiedere qualcosa all'Arbitro Centrale circa eventuali errori o infrazioni rilevate, richiama la sua attenzione con l'uso moderato del fischiotto. Ricevuto l'assenso dall'Arbitro Centrale, il Giudice si alza dal proprio posto, lasciando i cartellini o le bandierine sulla sedia e si reca alla sedia dell'Arbitro Centrale, al quale comunica i propri rilievi. Se il rilievo del Giudice viene accettato, l'Arbitro Centrale lo comunica agli altri Giudici ed al Presidente di Giuria, indicando anche quanto deve eventualmente sottrarre ciascun Giudice al proprio punteggio; se il rilievo non viene ritenuto valido, l'Arbitro Centrale lo comunica ai Giudici usando le braccia o le bandierine nel modo con cui viene segnalato.



REGOLAMENTO GARA

KUMITE TRADIZIONALE

(Combattimento sistema tradizionale)

ART. 23 – AREA DI GARA

1. L'area di gara deve essere quadrata, liscia e priva di pericoli, coperta da idonee materassine, misurante m. 8 per ciascun lato (può misurare anche meno per esigenze organizzative, purchè misuri minimo m. 6,00 per lato).

All'interno di essa, esattamente ad un metro dalla linea esterna, può essere tracciato un quadrato misurante m. 6 per ciascun lato.

2. L'area di gara, oltre a dover essere priva di pericoli, deve anche essere individuata unitamente ad un ulteriore metro esterno di sicurezza, che deve essere assolutamente reso libero da persone o oggetti di qualunque genere.

3. A m. 1,5 dal centro, su due lati, vengono tracciate due linee, una di fronte all'altra, lunghe ciascuna m. 1, sulle quali si posizionano i concorrenti.

4. Su un terzo lato, viene tracciata una terza linea di m. 0,50, sulla quale si posiziona l'Arbitro Centrale.

N.B. Prima dell'incontro l'Arbitro Centrale deve assicurarsi che non esistano situazioni di potenziale pericolo all'interno dell'area di sicurezza (presenza di cartelloni pubblicitari, muri, colonne ecc.), e che le eventuali materassine siano ben assemblate e che non scivolino a contatto col pavimento, in modo da evitare che si creino pericolosi spazi vuoti.

ART. 24 – DIVISA UFFICIALE CONCORRENTI

1. I concorrenti devono indossare un karate gi, bianco, pulito e privo di strappi.

2. Può essere indossato sul lato sinistro della giacca, l'Emblema Federale, Nazionale (questi primi due, soltanto gli atleti di interesse nazionale), Sociale, dello Stile di appartenenza. Sono ammesse sul gi, le etichette originali di fabbrica.

3. Può essere portato sulle spalle, un numero identificativo, assegnato dal Comitato Organizzatore.

4. La giacca del gi, una volta stretta attorno alla vita, fissata dalla cintura, deve avere una lunghezza minima sufficiente da coprire i fianchi e comunque non deve essere più lunga di metà coscia. Le maniche, che non devono essere arrotolate, non devono essere tanto lunghe da superare la piegatura del polso e non devono essere più corte di metà avambraccio.

5. La cintura, una volta legata ai fianchi, deve pendere, per ciascun lato, per una lunghezza minima di cm. 15 e mantenersi al di sopra del ginocchio.

6. I pantaloni, che non devono essere arrotolati, devono essere sufficientemente lunghi da coprire due terzi della tibia.

7. Ogni concorrente deve portare le unghie delle mani e dei piedi, tagliate corte.

8. I capelli devono essere puliti e tagliati ad una lunghezza tale da non ostacolare una tranquilla conduzione del combattimento.

Non è ammessa la fascia tergi sudore sulla fronte. E' ammesso l'uso di un elastico per reggere i capelli, purchè discreto. Sono altresì vietati i fermagli e le mollette metalliche per capelli e qualunque altro oggetto metallico o di altro tipo, che potrebbe, potenzialmente, procurare un danno all'avversario.

9. Nel kumite, i concorrenti devono indossare le seguenti protezioni:

- a) guantini rossi (aka) o bianchi (shiro);
- b) conchiglia (uomini) – paraseno (donne);
- c) paratibie/piedi dello stesso colore dei guantini;
- d) caschetto con griglia e corpetto esterno, per le categorie fino a 14 anni;
- e) paradenti (che non deve essere indossato nel caso in cui l'atleta indossi il casco con griglia).

10. Nel Kumite regolamento shobu ippon, i concorrenti devono indossare le seguenti protezioni:

- f) guantini COME SOPRA;
- g) conchiglia (uomini) – paraseno (donne);
- h) paratibia/piede (facoltativo)
- i) paradenti.

N.B. Nel caso di competizioni Internazionali, nello shobu ippon è possibile che entrambi i concorrenti siano tenuti ad indossare i guantini bianchi ed a non indossare i paratibie/piedi. Inoltre è possibile che la finale per il 1° ed il 2° posto, venga effettuata a 3 ippon.

Commento

1) Nelle categorie femminili è fatto obbligo di indossare sotto la giacca del gi, una comune maglietta bianca.

2) E' vietato l'uso degli occhiali; lenti a contatto morbide possono essere utilizzate sotto la diretta responsabilità del concorrente).

3) L'uso di fasciature o sostegni, deve essere approvato dal Responsabile Gara, a seguito di consultazione col medico di gara.

4) La conchiglia indossata obbligatoriamente dagli uomini, non deve essere una coppetta mobile in plastica infilata in una cinghietta. Data la particolarità della protezione (non visibile) l'atleta si assume la totale responsabilità, nel caso in cui trasgredisca a questa regola eludendo i controlli arbitrali. Ecco perché è opportuno che l'Arbitro Centrale, prima di dare il via al combattimento, chieda agli atleti se la protezione in questione, da essi indossata sotto i pantaloni, sia in regolamentare.

5) Se un combattente si presenta con una vestizione non conforme a quanto precedentemente descritto, non viene immediatamente squalificato ma gli viene concesso un minuto di tempo per presentarsi vestito in modo appropriato. Se al termine del minuto di tempo concesso l'inadeguatezza persiste, l'atleta viene squalificato.

Qualunque variazione al regolamento su descritto, va preventivamente comunicato dall'Organizzazione-

COACH

• Il Coach, al fine di accedere alla zona di gara, è tenuto ad indossare la tuta sociale e comunque deve essere riconoscibile; egli, all'inizio dell'incontro, può prendere posto nella zona a lui assegnata al bordo del tatami e può restarvi durante tutta la durata del combattimento, mantenendo un atteggiamento decoroso.

ART. 25 - IL GRUPPO ARBITRALE

1. Gli Ufficiali di Gara di un incontro sono:

- a) un Arbitro Centrale (Shushin);
- b) due o quattro Giudici (Fukushin) posti agli angoli del tatami di gara;
- c) un Presidente di Giuria, che si avvale della collaborazione al tavolo di un cronometrista e di un eventuale Presentatore.

N.B. Qualora sussistano particolari esigenze, i Giudici di sedia possono essere sostituiti da un Giudice Specchio, posizionato all'interno dell'area di gara, proprio di fronte all'Arbitro Centrale.

Commento

1) Prima dell'inizio di ogni categoria di gara, avviene il tradizionale scambio del saluto tra Arbitri, Atleti, Ufficiali di Gara presenti al tavolo di Giuria e Pubblico.

2) Questa serie di saluti è sempre guidato dall'Arbitro Centrale designato per quella poule.

3) Al cambio della poule arbitrale, la poule uscente si volta e fronteggia quella entrante. Al comando dell'Arbitro Centrale della poule uscente, i due gruppi si salutano.

4) Un Arbitro di una poule arbitrale non può essere sostituito prima della fine della categoria di gara in corso, tranne che per motivi eccezionali.

KARATE KUMITE SHOBU SANBON

Art. 26 - PUNTEGGIO

1. Per atleti con cintura blu, marrone e nera, il risultato di un combattimento è determinato dal raggiungimento, di uno o dell'altro concorrente di:

- 3 IPPON, oppure
- 6 WAZA ARI, oppure
- di una combinazione di ippon e waza ari corrispondente ad un totale di 3 ippon, oppure
- HANSOKU, oppure
- SHIKKAKU, oppure
- KIKEN.

2. Per atleti con cintura fino a verde e per la categoria Pulcini, Speranze e Giovani, il risultato di un combattimento è determinato dal raggiungimento, di uno o dell'altro concorrente di:

- 2 IPPON, oppure
- 4 WAZA ARI, oppure
- di una combinazione di ippon e waza ari corrispondente ad un totale di 2 ippon, oppure
- HANSOKU, oppure
- SHIKKAKU, oppure
- KIKEN.

3. Un IPPON, in termini numerici, equivale a due WAZA ARI.

4. Un IPPON è attribuito ad una tecnica considerata meritevole in quanto effettuata secondo i seguenti criteri:

- buona forma, è un attacco che possiede i requisiti tecnici abitualmente ritenuti validi nella concezione tradizionale del Karate.
- comportamento corretto, comportamento altamente sportivo, leale, rispettoso e privo di malizia..
- grande vigore di applicazione, è la definizione della potenza e della velocità della tecnica nonché la manifesta volontà di ottenere ciò che l'atleta si è prefisso (ki, kime, kiai).
- zanshin, è lo stato di continua concentrazione anche dopo l'esecuzione di una tecnica, successivamente alla quale ci si deve aspettare la possibile potenziale reazione dell'avversario.
- timing, indica l' esecuzione di una tecnica nel momento in cui questa possa produrre la massima efficacia (per es. una tecnica portata a segno su un avversario che arretra, avrà effetti chiaramente ridotti rispetto alla stessa tecnica portata a segno su un avversario che avanza).
- sun dame o distanza corretta, intendendo tale la distanza intercorrente fra il contatto epidermico e cm. 2-3 dal bersaglio. Al fine di essere considerata valida, una tecnica, sebbene controllata, deve avere la capacità di affondare sul bersaglio.

Pertanto, uno zuki o un mae geri portati con gli arti completamente distesi, possiedono un basso coefficiente di penetrazione, rispetto agli stessi colpi che raggiungono il bersaglio restando leggermente piegati proprio per evitare un eccessivo contatto sull'area d'impatto. Un pugno che arriva tra lo "Skin Touch" (contatto epidermico) e 2 - 3 centimetri dal viso dell'avversario con il braccio leggermente piegato, è un pugno dato con distanza corretta).

La valutazione arbitrale deve tenere in grande considerazione queste condizioni.

Un IPPON può anche essere accordato per una tecnica imperfetta ma considerata altamente impegnativa come nel caso di:

- Jodan geri (un calcio dato senza buona forma non vale alcun punto, tuttavia, allo scopo di incoraggiare le tecniche difficili, l'Arbitro deve propendere per l'assegnazione dell'ippon anche se la tecnica difetta in uno dei requisiti essenziali).
- Segnare una tecnica effettiva d'incontro, anticipando l'avversario nel momento in cui attacca (sen no sen).
- Evitare un attacco schivando o bloccando, contrattaccando successivamente su una zona indifesa dell'avversario (go no sen).

- Spazzata e proiezione seguita da una tecnica effettiva. In questo caso l'arbitro non deve commettere l'errore di interrompere troppo frettolosamente l'azione. Devono trascorrere almeno un paio di secondi da quando un contendente inizia una tecnica di proiezione o un attacco coordinato; Bisogna dare all'atleta il tempo strettamente necessario per completare l'azione e dimostrare di essere in condizione di concluderla con un colpo valido ed efficace.

- Terminare una combinazione di tecniche nella quale ciascuna di esse o almeno due delle stesse, siano meritevoli di Waza Ari.

Un WAZA ARI, che significa "quasi punto", è assegnato se una tecnica è quasi paragonabile a quella necessaria per ottenere un IPPON. Il gruppo arbitrale deve prima verificare per l'assegnazione dell'IPPON ed in seguito assegnare eventualmente un WAZA ARI.

Una vittoria su un avversario a cui è stato dato un HANSOKU o SHIKKAKU vale SANBON (tre IPPON).

Se un concorrente è assente o si ritira, all'avversario verrà data una vittoria per KIKEN (SANBON o tre IPPON).

7. Gli attacchi sono limitati alle seguenti zone:

- testa;
- viso;
- collo;
- addome;
- petto;
- schiena (escluse le spalle), la parte della spalla per la quale non è possibile accordare punti validi è la giuntura dell'omero con le scapole e le clavicole;
- fianchi.

8. Una tecnica efficace messa a segno contemporaneamente alla fine del combattimento è considerata valida, mentre se messa a segno dopo l'ordine di interrompere o fermare il combattimento, non deve essere assegnata e può avere come risultato una penalità comminata al colpevole.

9. Nessuna tecnica, anche se efficace, è valida se messa a segno quando i due concorrenti sono al di fuori della zona di gara. Tuttavia se uno dei combattenti mette a segno una tecnica efficace mentre è ancora all'interno del campo di gara e prima che l'Arbitro annunci lo "YAME", la tecnica deve essere ritenuta valida.

10. Tecniche efficaci, messe simultaneamente a segno da entrambi i concorrenti, non sono ritenute valide (AIUCHI).

Commento

Bisogna considerare che veri aiuchi siano estremamente rari e pertanto l'Arbitro, deve propendere per l'assegnazione del punto prima di decidere per un eventuale aiuchi. A tal fine valuta l'azione ricostruendola mentalmente, tenendo conto della volontà della ricerca del punto, della scelta di tempo, della difficoltà del gesto tecnico, ecc. Per questo, malgrado possa sembrare che le tecniche raggiungano contemporaneamente il bersaglio, è sicuramente maggiormente meritevole un jodan geri che raggiunge il bersaglio contemporaneamente ad un jodan zuki, così come è giusto premiare una tecnica d'incontro che, pur partendo in ritardo rispetto all'azione dell'avversario che ha assunto l'iniziativa, va a bersaglio nello stesso momento in cui anche l'altra lo ha raggiunto.

11. Il segnale di fine dell'incontro pone termine alle possibilità di ottenere punti validi anche se l'Arbitro inavvertitamente non ha pronunciato lo Yame.

12. Il segnale di fine dell'incontro non significa comunque che non possano venire comminate penalità. Le penalità possono venire imposte dal gruppo arbitrale sino a quando i contendenti non abbandonano il campo di gara.

N.B. Le competizioni con regolamento shobu sanbon, possono anche terminare al raggiungimento di 2 ippon (shobu nibon) o anche soltanto di un ippon (shobu ippon).

Art. 27 - CRITERI DI DECISIONE

1. In assenza di un SANBON (oppure IPPON o NIBON per la categoria Pulcini, Speranze, Giovani e per le cinture fino a verde) o di KIKEN o di HANSOKU o di SHIKKAKU durante il combattimento, la vittoria viene assegnata sulla base delle considerazioni seguenti:

- Se sono stati assegnati IPPON o WAZA ARI.
- L'atteggiamento, lo spirito combattivo e la forza dimostrati dai concorrenti.
- La superiorità di tattiche e tecniche.

2. Quando non c'è superiorità di punteggio, la procedura da seguire è la seguente:

- la vittoria deve essere assegnata per HANTEI. L'arbitro deve uscire dal quadrato e dichiarare l'Hantei, seguito da un fischio, su due note, del suo fischietto, i Giudici e l'Arbitro centrale, contemporaneamente, indicano la loro opinione per mezzo delle loro bandierine. L'Arbitro, emette un fischio monotono, ritorna nella sua posizione e annuncia la decisione della maggioranza.
- se alla fine di un combattimento nessuno dei concorrenti si è mostrato superiore, la decisione è pareggio (HIKIWAKE) e deve essere annunciato un ENCHO SEN (prolungamento dell'incontro) di un minuto. Durante l'ENCHO SEN il primo concorrente che conquista un IPPON o un WAZA ARI è dichiarato vincitore. Se si arriva al termine di un ENCHO SEN, la vittoria deve essere assegnata per HANTEI con una decisione a maggioranza del Gruppo arbitrale, considerandolo intero combattimento.

Art. 28 - AZIONI E TECNICHE PROIBITE

Sono vietate le azioni e tecniche seguenti:

- Tecniche che arrivano a contatto con la gola, ogni contatto con la gola, anche se lieve, deve essere penalizzato, a meno che non sia colpa di colui che riceve il colpo.
- Tecniche che vanno eccessivamente a contatto sulla zona d'impatto. Tutte le tecniche devono essere controllate. Ogni tecnica che va a toccare la testa, il viso o il collo e si conclude con un danno evidente deve essere penalizzata, a meno che non sia causata da colui che l'ha subita. Tecniche al viso possono "toccare" e ottenere punteggio, ma toccare non significa colpire (forte impatto).

N.B. Sebbene un karateka allenato possa sopportare forti impatti all'addome, è necessario esercitare un ragionevole controllo su tutte le tecniche (anche quelle chudan), l'importante è non penalizzare colpi che spezzano il fiato all'avversario perché portati per es. d'anticipo con perfetta scelta di tempo o perché colgono l'avversario impreparato e quindi rilassato nella muscolatura o non concentrato. Tale valutazione deve essere effettuata dall'Arbitro, prima di decidere se assegnare il punto o la penalità a chi ha eseguito la tecnica.

- Attacchi all'inguine, alle articolazioni o al collo del piede.
- Attacchi al volto con tecniche a mano aperta.
- Colpi pericolosi che precludono o pregiudicano la capacità dell'avversario di cadere in modo controllato.
- Tecniche che per la loro natura non possono essere controllate e mettono in pericolo l'incolumità dell'avversario.
- Attacchi effettuati volontariamente alle braccia e alle gambe.
- Spazzate con il piede all'altezza della gamba che possono provocare lesioni alle articolazioni.
- Uscite dal campo di gara (JOGAI). Il JOGAI si riferisce ad una situazione in base alla quale il corpo di un concorrente, o una sua parte, tocca il terreno esterno al campo di gara. Una eccezione si ha quando il concorrente è effettivamente spinto o se lanciato fuori dal campo dal suo avversario. Se un concorrente mette a segno con successo una tecnica e successivamente esce dal campo di gara, l'Arbitro deve chiamare "Yame" nell'istante in cui viene segnato il punto, quindi, l'uscita avviene al di fuori del tempo di combattimento e non può essere penalizzata. Se un concorrente esce dal campo di gara successivamente ad un attacco di Aka andato a buon fine, l'uscita non può essere penalizzata.

Se un concorrente esce dal campo di gara e contemporaneamente l'avversario porta una tecnica valida, alla tecnica viene assegnato il punto ma a chi è uscito non viene chiamato il JOGAI.

- Movimenti che fanno perdere troppo tempo.
- Lottare, spingere o afferrare inutilmente l'avversario.
- LE TECNICHE A MANO APERTA, COME SHUTO O HAITO, NEL KARATE TRADIZIONALE SONO AMMESSE, MA E' PRASSI EVITARLE A CAUSA DELLA LORO PERICOLOSITA', PER CUI, QUALORA SIANO AMMESSE, L'ORGANIZZAZIONE DEVE SPECIFICAMENTE INDICARNE IL LORO POSSIBILE UTILIZZO.
- MUBOBI, si riferisce a una situazione in cui uno o entrambi i concorrenti mettono in pericolo la propria o l'altrui incolumità.
- La simulazione con l'intento di riportare un vantaggio.
- Ogni comportamento sconveniente da parte dell'Allenatore o di un membro di una Società può portare alla squalifica del colpevole o dell'Atleta o dell'intera Squadra dal torneo. All'allenatore è permesso parlare al proprio atleta solo durante le pause dell'incontro.
- Per la categoria Pulcini, Speranze, Giovani, l'atleta può colpire con lieve contatto solo a livello chudan, al livello jodan le tecniche possono essere indirizzate ma non possono entrare in contatto, neppure lievemente, con il bersaglio. Così come anche in tutte le altre categorie, al livello gedan è vietato sia indirizzare i colpi che colpire.

Art. 29 - PENALITA'

1. Deve essere seguita la seguente scala di penalità:

- ATENAI YONI (Ammonizione), deve essere comminata per il primo caso di un'infrazione minore.
- KEIKOKU, penalità per cui non è aggiunto alcun punteggio al punteggio dell'avversario, ma della quale si deve tenere conto al momento dell'assegnazione della vittoria finale (Soltanto nel caso in cui la competizione lo preveda espressamente, al KEIKOKU corrisponde un waza-ari assegnato all'avversario).

a) E' comminato per infrazioni minori per le quali, nello stesso combattimento, è già stato comminato un ATENAI YONI o per infrazioni non così gravi da meritare un HANSOKU CHUI o un HANSOKU. Può essere comminato direttamente, anche senza aver assegnato precedentemente un Atenai yoni.

E' generalmente comminato quando il potenziale del concorrente è stato leggermente diminuito dal fallo dell'avversario

b) Per la seconda uscita dal campo di gara.

- HANSOKU-CHUI, penalità in seguito alla quale è aggiunto un IPPON al punteggio dell'avversario.

a) E' comminato per infrazioni per le quali nello stesso combattimento è già stato comminato un ATENAI YONI o un KEIKOKU o per infrazioni non così gravi da meritare un HANSOKU. Può essere comminato direttamente senza aver assegnato precedentemente un Atenai yoni o un Keikoku.

E' generalmente comminato quando le potenzialità del concorrente sono state seriamente ridotte dal fallo dell'avversario.

b) Per la terza uscita dal campo di gara.

c) Per infrazioni minori ripetute, per le quali sia stato già comminato un KEIKOKU.

- HANSOKU, penalità per cui è aggiunto un SANBON al punteggio dell'avversario.

a) è comminato per infrazioni per le quali precedentemente in quel combattimento è già stato comminato un ATENAI YONI o un KEIKOKU o un HANSOKU-CHUI o per infrazioni molto gravi. Può essere comminato direttamente senza aver assegnato precedentemente un ATENAI YONI o KEIKOKU o HANSOKU CHUI-

E' generalmente comminato quando le potenzialità del concorrente siano state ridotte a zero dal fallo dell'avversario.

b) per la quarta uscita dal campo di gara.

- SHIKKAKU, penalità per cui è aggiunto un SANBON al punteggio dell'avversario.

E' la squalifica dal torneo, gara o incontro. Per comminare lo SHIKKAKU deve essere consultata la Commissione Arbitrale.

Può essere comminato quando un concorrente compie un atto che possa ledere il prestigio e l'immagine del Karate-Do e quando si ritiene che altre azioni violino le regole del torneo.

Può essere comminato direttamente, senza ammonizioni di qualsiasi tipo.

Non è necessario che i concorrenti abbiano commesso fatti particolari per ricevere la squalifica per Shikkaku; è sufficiente che l'Allenatore o dei componenti della stessa squadra del concorrente si comportino in modo da offuscare il prestigio e l'onore del Karate-Do.

Va comminato anche se l'arbitro ritiene che un concorrente si sia comportato con cattiveria, al di là che ci sia stata un'effettiva lesione fisica.

2. Ciascuna penalità deve essere comminata solo una volta; l'eventuale ripetizione di un'infrazione deve essere accompagnata dall'aumento della severità nella penalità comminata.

3. Le penalità non si accumulano trasversalmente. Ciò significa che un'ammonizione per il primo caso di Mubobi non sarà eseguita automaticamente da un Keikoku per il primo caso di Jogai.

Art. 30 - FERITE ED INCIDENTI IN GARA

1. KIKEN (sconfitta) è la decisione arbitrale che viene assegnata quando un concorrente, o i concorrenti, non potendo più continuare l'incontro, abbandonano il combattimento per lesioni non attribuibili alle azioni dell'avversario.

2. Se due concorrenti si feriscono contemporaneamente, o sono doloranti, per gli effetti di lesioni precedentemente subite e sono dichiarati non idonei a continuare dal medico ufficiale di gara, il combattimento è assegnato al concorrente che ha accumulato sino a quel momento il maggior numero di punti. Se entrambi hanno segnato lo stesso numero di punti, il Gruppo arbitrale deve decidere per HANTEI.

3. Quando un concorrente è ferito, l'Arbitro deve fermare immediatamente il combattimento e chiamare il medico ufficiale.

Il medico è autorizzato a diagnosticare e trattare solo le eventuali ferite o danni fisici.

Può essere consultato dall'Arbitro al fine di prendere la decisione più opportuna.

La non autorizzazione del medico a non potere continuare un incontro, riveste carattere insindacabile.

Art. 31 - POTERI E COMPITI DELLA COMMISSIONE ARBITRALE, CAPI TATAMI, ARBITRI CENTRALI E GIUDICI

1. la Commissione arbitrale deve:

- Assicurare la corretta preparazione, insieme al Comitato Organizzatore, del campo di gara, la disposizione delle attrezzature, lo svolgimento e la direzione della gara.
- Designare i Capi Tatami.
- Dirigere e coordinare la prestazione globale degli ufficiali arbitranti.
- Indagare ed esprimere giudizi nel caso di reclami ufficiali.
- Approvare il giudizio finale, in questioni di natura tecnica, che possono presentarsi durante un dato incontro e per le quali non ci sono indicazioni nelle regole.

2. il Capo Tatami deve:

- Dirigere e sorvegliare gli Arbitri e i Giudici del proprio campo di gara.
- Preparare una relazione giornaliera scritta sulla prestazione di ogni ufficiale di gara ed inviarla alla Commissione Arbitrale.

3. l'Arbitro centrale deve:

- Dirigere l'incontro, compreso l'annuncio dell'inizio, della sospensione e della fine dell'incontro.
- Assegnare IPPON o WAZA ARI.
- Spiegare al Capo Tatami o alla Commissione Arbitrale il motivo di un giudizio dato in caso di contestazione
- Comminare penalità, prima, durante o dopo un incontro.
- Ottenere il parere dei Giudici (con movimenti delle bandierine).
- Annunciare dei prolungamenti.
- Dare tutti i comandi e fare tutti gli annunci.
- Quando (con due Giudici di sedia) UN GIUDICE SEGNALE, o segnalano indue nel caso in cui ci siano quattro Giudici di sedia, l'Arbitro deve tener conto del parere ed esprimere un giudizio; tuttavia, l'Arbitro ferma l'incontro solo se conviene con il parere espresso dal Giudice (o dai Giudici).
- Quando (con due Giudici di sedia) DUE GIUDICI SEGNALANO LO STESSO GIUDIZIO (o quando lo esprimono tre di essi nel caso di quattro Giudici di sedia), l'Arbitro deve fermare l'incontro ed assegnare quanto i due (o tre) Giudici hanno segnalato.
- L'autorità dell'Arbitro non è limitata esclusivamente al campo di gara, ma anche al suo immediato perimetro.

4. il Giudice deve:

- Aiutare l'Arbitro per mezzo delle bandierine colorate.
- Esercitare il diritto di voto su una decisione da prendere.
- Osservare attentamente le azioni dei concorrenti e segnalare all'Arbitro il suo parere nei seguenti casi:
 - a) Quando viene rilevato un IPPON o un WAZA ARI.
 - b) Quando un concorrente sembra commettere o ha commesso un'azione e/o una tecnica proibita.
 - c) Quando viene rilevata una ferita o un'infermità ad un concorrente.
 - d) Quando entrambi o uno dei due concorrenti esce dal campo di gara.
 - e) In altri casi in cui ritiene necessario richiamare l'attenzione dell'Arbitro.

Art. 32 – INIZIO, INTERRUZIONE E FINE DEGLI INCONTRI

1. I termini e i gesti che devono essere utilizzati dall'Arbitro e dai Giudici durante un incontro sono specificate nelle Appendici 1 e 2.

2. l'Arbitro e i Giudici devono sistemarsi nelle posizioni a loro fissate e, dopo il saluto tra i concorrenti, l'Arbitro pronuncia, per far iniziare il combattimento, "SHOBU SANBON (oppure SHOBU NIBON, oppure SHOBU IPPON) HAJIME" (comincia l'incontro).

L'Arbitro è il primo ad entrare nel campo di gara, successivamente entrano i due atleti su invito dell'Arbitro.

3. L'Arbitro ferma il combattimento pronunciando "YAME" quando viene rilevata una tecnica valida e ordina ai concorrenti di riprendere le loro posizioni iniziali.

L'Arbitro ritorna alla sua posizione iniziale e i Giudici indicano il loro parere.

L'Arbitro identifica il punteggio pertinente, WAZA ARI o IPPON, e lo annuncia con i gesti stabiliti e la terminologia stabilita.

Nell'assegnare un punto, l'Arbitro deve identificare nell'ordine il combattente che ha messo a segno il punto indicandone il colore, la zona attaccata ("Chudan", "Jodan"), la tecnica utilizzata ("Tsuki", "Uchi" o "Geri") ed il punteggio ("Waza Ari" o "Ippon"). Successivamente l'Arbitro fa ricominciare il combattimento annunciando "TSUZUKETE (pronti a riprendere) HAJIME".

Prima di far riprendere il combattimento, l'Arbitro deve controllare che entrambi i concorrenti siano sulle loro linee e siano ricomposti appropriatamente.

I combattenti che saltellano o si agitano devono essere calmati prima che il combattimento possa ricominciare.

4. Quando un concorrente ha raggiunto il punteggio massimo, l'Arbitro dichiara la fine del combattimento ed indica il vincitore annunciandone il colore seguito da "NO KACHI" (vincitore).

5. Nel caso di un combattimento individuale finito in parità (HIKIWAKE), l'Arbitro annuncia l' "ENCHO-SEN" e dà inizio al prolungamento dichiarando "SHOBU HAJIME".

6. L'arbitro deve anche fermare temporaneamente il combattimento pronunciando "YAME", quando si presentano le situazioni seguenti:

- Uno o entrambi i concorrenti sono fuori dal campo di gara.
- L'Arbitro ordina ai concorrenti di aggiustarsi il KarateGi.
- L'Arbitro nota che un concorrente sembra che stia per contravvenire alle regole.
- L'Arbitro si accorge che un concorrente ha contravvenuto alle regole.
- L'Arbitro ritiene che uno o entrambi i concorrenti non possano continuare il combattimento a causa di ferite, lesioni o qualunque altra causa.
- Un concorrente afferra l'avversario e non esegue immediatamente una tecnica.
- Uno o entrambi i concorrenti cadono e sono proiettati per terra e non ha immediatamente luogo nessuna tecnica efficace.

* Nell'interpretazione ed applicazione del presente regolamento, il G.U.G. deve comunque ricorrere, ove necessario, alle norme dettate dal buon senso, al fine di decidere in merito ad eventuali questioni controverse.

* Per quanto non previsto dal presente regolamento, valgono le norme dettate dai regolamenti della F.K.I. (Feder Karate Italia e Discipline Associate) in primis e della W.T.K.F. (World Traditional Karate Federation) e della W.K.K.O. (World Kenpokai Kan Karate Organization) per il Karate Contact.

Appendice n° 1

CATEGORIE DI GARA PER CLASSI D'ETA'

"KATA"

Pulcini (6-8 anni)

Speranze (9-11 anni)

Esordienti (12-14 anni)

Cadetti (15-17 anni)

Juniores (18-20 anni)

Seniores (21-35 anni)

Silver (oltre 36 anni)

Nota: Le categorie, sia maschili che femminili, restano invariate.

"KUMITE"

Maschile:

Pulcini open

Speranze open

Esordienti - fino a m. 1,60 (compreso) / oltre m. 1,60

Cadetti - fino a Kg. 65 (compreso) / oltre Kg. 65

Juniores - fino a Kg. 70 (compreso) / oltre Kg. 70

Seniores - fino a Kg. 75 (compreso) / oltre Kg. 75

Veterani - open

Femminile:

Pulcini- open
 Speranze - open
 Esordienti - open
 Cadetti - open
 Juniores - open
 Seniores - open
 Silver - open

CATEGORIE DI GARA PER FASCIE DI CINTURA

1° fascia: BIANCA

2° fascia: GIALLA/ARANCIONE/VERDE

3° fascia: BLU/MARRONE NERA

4° fascia: soltanto nel caso in cui l'Organizzazione decida, per motivi organizzativi, di associare le VERDI con le BLU

N.B. – 1) Non sono contemplate le cinture bicolore, qualora un atleta, all'atto di un'iscrizione in gara, risultasse indossante una cintura bicolore, verrà considerato come appartenente alla fascia di cintura del colore più alto.

N.B. – 2) In tutte le competizioni alle quali si accede attraverso una precedente eventuale qualificazione, gli atleti dovranno indossare cintura di colore analogo a quella indossata in fase di qualificazione e gareggiare nella stessa categoria in cui si sono qualificati.

N.B. – 3) Nel caso in cui, per motivi tecnici, fosse necessario apportare qualche modifica alle cat. di gara (per es. ridotto numero di partecipanti alla gara, che in genere è considerato 4), queste devono trovare oggettiva giustificazione e nei Campionati Ufficiali (per es, Camp. Regionale, Camp. Nazionale) devono essere fatte presente almeno un mese prima della competizione; per i Tornei che non rivestono il carattere di "Campionato" (per es. Torneo di Natale, Coppa Primavera, Trofeo Estate, ecc.), l'Organizzazione, in fase di preparazione dei tabelloni di gara che possono essere compilati non prima della scadenza prevista per le adesioni degli atleti all'evento e fino al giorno che precede lo stesso, può decidere di accorpate una o più categorie, trasferendo gli atleti dalla propria, alla categoria più prossima di età e/o cintura, immediatamente superiore od inferiore, senza per questo dover necessariamente provvedere ad avvisare le Associazioni degli atleti interessati, in quanto trattasi di provvedimento tecnico urgente ed improvviso.

In quest'ultimo caso, un atleta che trovandosi da solo nella propria categoria, viene trasferito in una categoria superiore, anche se per scelta a lui o al proprio D.T. imputabile, vincerà la propria e non è obbligato a presentarsi alla categoria superiore, alla quale, la partecipazione, implica l'accettazione di Status di appartenenza alla categoria alla quale si prende parte.

N.B. – 4) L'accorpamento delle categoria di gara, deve essere fatto, prendendo in considerazione esclusivamente la categoria immediatamente superiore od inferiore e non più di una, cosicché un'atleta della categoria Speranze, può partecipare nella categoria Esordienti, ma non in quella Cadetti, mentre un'atleta della categoria Cadetti, può partecipare nella categoria Juniores (o Juniores/Seniores (se previsto e dietro consenso del Resp. Tecnico della A.S.D. di appartenenza), ma non in quella Silver.

N.B. – 5) Il Capo Tatami ed eventualmente il Responsabile del G.U.G. è tenuto a verificare la regolarità dei tabelloni di gara ed eventualmente, in caso di non conformità a quanto precedentemente specificato, adoperarsi (ove e per quanto possibile) al fine di provvedere a regolarizzare le eventuali irregolarità che si dovessero riscontrare.

N.B. – 6) Eventuali differenze rispetto al regolamento internazionale I.T.K.F. (International Traditional Karate Federation), sono dettate da valutate esigenze organizzative di opportunità.



REGOLAMENTO GARA

KARATE FULL CONTACT

(COMBATTIMENTO A CONTATTO PIENO)

Abbigliamento e protezioni:

Sono ammessi tutti i gi, purchè consoni al proprio Stile o Disciplina di appartenenza.

Gli Atleti devono obbligatoriamente indossare le seguenti protezioni:

protezione genitale per gli uomini, paraseno per le donne e paradenti (o caschetto protettivo con protezione frontale qualora sia previsto).

Combattimento

L'incontro verte su uno o due round della durata di 2 minuti. E' dichiarato vincitore l'atleta che consegue l'ippon.

Se al termine del tempo stabilito per questo tipo di kumite, nessuno dei due contendenti ha conseguito l'ippon, gli stessi disputano un round supplementare della durata di 1 minuto, al termine del quale, se nessuno dei due contendenti ha ottenuto l'ippon, vince quello con il maggior punteggio parziale (wazaari o juko); in caso di ulteriore parità, il vincitore può essere deciso per hantei; in questo caso, nell'assegnazione dell'eventuale vittoria per hantei, possono avere un peso, sebbene non siano determinanti, le ammonizioni.

Nel caso in cui all'hantei il verdetto risulti di parità, viene dichiarato vincitore l'atleta che supera meglio la prova di tecniche di rottura e nel caso in cui la parità persista, vince l'atleta il cui peso risulta minore alla bilancia (in base a quanto stabilito preventivamente dall'Organizzazione).

l'atleta più leggero alla bilancia. La vittoria può anche essere conseguita per abbandono o squalifica dell'avversario.

Punteggi:

L'**Ippon** (che determina anche la vittoria), viene assegnato al verificarsi di uno dei seguenti casi:

- una qualunque tecnica, dotata di buona forma, forza e velocità, atterra o fa perdere lo spirito combattivo al proprio avversario per almeno tre secondi;
- uno dei concorrenti, batta più volte, in segno di resa, anche solo una mano o un piede, sull'area di gara o sul corpo dell'avversario, o su se stesso, o vocalmente manifesti la volontà di fermare l'azione, specialmente in seguito a tecniche di kwansetsu waza o jime waza, subite in corso di combattimento a terra (ne waza);
- immobilizzazione (osaekomi waza), protratta per 15 secondi.
- Un colpo di gamba, esprime padronanza del gesto tecnico e palesemente efficace (anche se non causa l'atterramento per 3 secondi), che raggiunge il bersaglio jodan, in maniera netta e vigorosa, con la quale l'atleta esprime forza e velocità (solo qualora preventivamente deciso e specificato dall'Organizzazione).
- uscita dell'avversario per la terza volta dal tatami (se l'incontro non si svolge sul ring).

Il **Waza ari** (mezzo ippon) viene assegnato al verificarsi del caso in cui:

- l'avversario accusa l'impatto di una tecnica che raggiunge il bersaglio, causando il suo atterramento o la perdita di spirito combattivo per meno di tre secondi.

- immobilizzazione protratta per un tempo variabile tra i 10 ed i 14 secondi;

Lo **Juko** (un quarto di ippon) viene assegnato in seguito al verificarsi dei seguenti casi:

- tutte le nage waza seguite da una tecnica conclusiva simulata, portata al bersaglio con controllo (senza contatto);
- tutte le tecniche di atemi waza, portate a schiena o nuca con controllo (senza contatto);
- immobilizzazione protratta per un tempo variabile tra i 5 ed i 19 secondi;

La vittoria può essere conseguita anche per squalifica dell'avversario.

Tecniche proibite:

Tutti i colpi di mano o braccio alla testa in genere, e tutti i calci diretti frontalmente al viso (mae geri, ushiro geri, yoko geri), qualora non sia previsto l'utilizzo obbligatorio del casco con protezione frontale, il clinch a due mani al collo.

E' anche vietato qualsiasi contatto, anche lieve, con le articolazioni in genere, alla gola, alla schiena, alla nuca, alla zona genitale, spingere, graffiare, mordere, inveire o commentare in qualunque modo.

Richiami

- Primo richiamo: ammonimento verbale
- Secondo richiamo: waza ari contro
- Terzo richiamo: squalifica

Azioni e tecniche consentite:

Tutte le tecniche, di pugno, calcio, gomito e ginocchio, proiezioni, non citate sopra. E' ammessa la presa dell'arto e del gi all'altezza della manica, della spalla o della gamba, purchè non protratta per più di tre secondi e finalizzata ad un unico tentativo (solo uno) di attacco o proiezione.

Svolgimento del kumite:

Dopo il saluto, all'ajime dell'Arbitro, gli atleti iniziano a combattere.

L'Arbitro fermerà con il comando yamme, soltanto per comminare ammonizioni (anche solo verbali), segnalare uscite o per assegnare l'ippon e la conseguente vittoria.

Wazaari e juko, possono essere segnalati dall'arbitro anche senza che il combattimento venga interrotto e gli stessi vengono conteggiati soltanto alla fine del round.

Le categorie sono fondamentalmente "open" ed aperte ad atleti maggiorenni. Al fine di non sfavorire gli Atleti più leggeri, quando una categoria risulta composta da numerosi iscritti, l'Organizzazione può decidere di dividere le categorie in + o - un certo peso stabilito.

N.B. Il su descritto Regolamento Karate full contact, tiene conto dello Stile Kenpokai e pertanto contempla anche tecniche di ne waza (combattimento a terra) e relative eventuali assegnazioni di punteggio.

Lo stesso regolamento può essere modificato dall'Organizzazione, nell'esigenza di trovare punti d'incontro con altri Stili simili di Karate full contact, al fine della promozione di eventi interstile.

Appendice n° 2

TERMINOLOGIA

AKA = Rosso

SHIRO = bianco

AO = Blu

SHOBU SANBON HAJIME = Inizio del combattimento a 3 ippon

SHOBU NIBON HAJIME = Inizio del combattimento a 2 ippon

SHOBU IPPON HAJIME = Inizia il combattimento ad 1 ippon

ATOSHI BARAKU = Ancora un po di tempo (in genere 30 secondi)

YAME/MATTE = Stop

MOTO NO ICHI = Prendere posizione

TSUZUKETE = Pronti a riprendere l'incontro

HAJIME = Ripresa del combattimento.

SHUGO = Consultazione dei Giudici

HANTEI = Giudizio

HIKIWAKE =Parità

TORIMASEN = nulla di fatto, tecnica inaccettabile come tecnica valida

ENCHO SEN = Prolungamento dell'incontro

AIUCHI =Tecniche messe a segno simultaneamente

NO KACHI =vincitore (indicando e pronunciando il colore dell'atleta vincitore)

IPPON =Punto

WAZA-ARI =½ punto

YUKO = ¼ di punto (solo nelle competizioni ove previsto)

ATENAI YONI = Richiamo verbale senza penalità

KEIKOKU =Ammonizione con un Waza ari di penalità (o senza, nel caso in cui la competizione non lo preveda)

HANSOKU CHUI = Ammonizione con un Ippon di penalità

HANSOKU = Squalifica con conseguente vittoria dell'avversario, il cui punteggio viene portato al massimo.

JOGAI = Prima uscita dal campo di gara.

JOGAI KEIKOKU = Seconda uscita dal campo di gara con un Waza ari di penalità (o senza, nel caso in cui la gara non lo preveda).

JOGAI HANSOKU CHUI = Terza uscita dal campo di gara con un Ippon di penalità.

JOGAI HANSOKU = Quarta e ultima uscita dal campo di gara con conseguente squalifica dell'atleta e vittoria dell'avversario il cui punteggio viene portato al massimo.

SHIKKAKU =Squalifica per immoralità.

KIKEN =Abbandono.

MUBOBI =Mancanza di riguardo per la propria e/o altrui incolumità

MUBOBI KEIKOKU = Le stesse penalità di Keikoku

MUBOBI HANSOKU CHUI = Le stesse penalità di Hansoku chui

MUBOBI HANSOKU = Le stesse penalità di Hansoku



*World Kenpokaikan Karate Organizatio
Italia*

Ultimo aggiornamento 01 Settembre 2022